

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. B. A. Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Prenada Media, 2017.
- [2] A. B. G. Sang, P. W. Buana, dan I. K. A. Purnawan, “Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality Dengan Metode Collision Detection Dan Stereoscopic,” *Lontar Komputer*, hlm. 65, Agu 2017, doi: 10.24843/LKJITI.2017.v08.i02.p01.
- [3] A. Rachman, “PEMANFAATAN TEKNOLOGI 3D VIRTUAL REALITY PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TINGKAT SEKOLAH DASAR,” vol. 3, hlm. 8, 2017.
- [4] A. T. Fardani, “Penggunaan Teknologi Virtual Reality Untuk Sekolah Menengah Pertama Pada Tahun 2010-2020,” hlm. 11.
- [5] D. Oleh, “ZULCHAR MURDYANSYAH D421 13 526,” hlm. 43.
- [6] M. S. Nurkamilah, “Penggunaan Multimedia Interaktif Model Simulasi Untuk Meningkatkan kemampuan Analisis Mahasiswa di IPI Garut. (Quasi Eksperimen pada Praktikum Fisiologi Hewan Jurusan Pendidikan Biologi IPI Garut),” *JPETIK*, vol. 4, no. 1, hlm. 80, Mar 2018, doi: 10.31980/jpetik.v4i1.9.
- [7] “Virtual Reality,” *School of Computer Science*.  
<https://socs.binus.ac.id/2018/11/29/virtual-reality/> (diakses Sep 09, 2020).
- [8] M. Jamil, “Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan,” hlm. 15, 2018.
- [9] H. T. T. Saurik, D. D. Purwanto, dan J. I. Hadikusuma, “Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus,” *JTIK*, vol. 6, no. 1, hlm. 71, Jan 2019, doi: 10.25126/jtiik.2019611238.
- [10] E. Y. Anggraeni, *Pengantar Sistem Informasi*. Penerbit Andi.
- [11] B. R. S. Ngongoloy, Y. D. Y. Rindengan, dan S. R. U. A. Sompie, “Virtual Tour Instansi Pemerintahan Kabupaten Minahasa Tenggara,” *JTI*, vol. 13, no. 1, Agu 2018, doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20764.
- [12] F. R. Daud, V. Tulenan, dan X. B. N. Najoan, “Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado,” *JTI*, vol. 8, no. 1, Agu 2016, doi: 10.35793/jti.8.1.2016.13173.
- [13] “JMIIVOL3NO12018.pdf.” .
- [14] “3148-6715-1-SM.pdf.” .

- [15] P. D. S. M. CA Ak, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Abdi Sistematika, 2017.
- [16] “Jurnal Teknik Informatika.”  
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/index> (diakses Sep 09, 2020).
- [17] K. Ketut, O. Amoga Lelo, dan C. Y. Ida Bagus, “VISUALISASI 360 DERAJAT PESONA BADUNG DALAM FOTOGRAFI SENI,” 2018.  
<http://repo.isi-dps.ac.id/3647/> (diakses Agu 04, 2020).
- [18] dewakencana, “ADOBE PHOTOSHOP : Software Editing yang Mudah dan Nyaman,” *DEWA DESIGN CONSULTANT*, Sep 09, 2015.  
<https://dewakencana1404205068.wordpress.com/2015/09/09/adobe-photoshop-software-editing-yang-mudah-dan-nyaman/> (diakses Sep 09, 2020).
- [19] R. S. Dewi, “Pengertian Adobe Photoshop: Fungsi, Sejarah, Kelebihan & Kekurangan,” *Nesabamedia*, Feb 24, 2019.  
<https://www.nesabamedia.com/pengertian-adobe-photoshop/> (diakses Agu 04, 2020).
- [20] E. Studio, “Berkenalan dengan Fitur-Fitur Unity 3D | Berita | Game Lab Indonesia,” *GameLab.ID*. <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d> (diakses Sep 09, 2020).
- [21] A. A. Gian, “Referensi Jurusan Animasi dan Multimedia: Mengenal Game Engine Unity3D (Game Development),” *Referensi Jurusan Animasi dan Multimedia*. <http://jurusananimasi.blogspot.com/2015/01/mengenal-game-engine-unity3d-game.html> (diakses Sep 09, 2020).
- [22] M. IDCloudHost, “Mengenal Lebih Dekat Tentang Unity3D, Game Engine Pembuat Game 3D,” *IDCloudHost*, Jul 01, 2017.  
<https://idcloudhost.com/mengenal-lebih-dekat-tentang-unity3d-game-engine-pembuat-game-3d/> (diakses Agu 04, 2020).
- [23] T. Filus, “Pengenalan Bahasa Pemrograman C#,” *CodePolitan.com*.  
<https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b> (diakses Jul 30, 2020).